SILENT HUNTER 4®
WOLVES OF THE PACIFIC



Введение

Данный раздел содержит основные сведения, необходимые, чтобы начать игру. Тем, кто знаком с предыдущей версией игры Silent Hunter, рекомендуется, тем не менее, просмотреть этот раздел и ознакомиться с изменениями.

Установка

Установка игры "SILENT HUNTER®: Волки Тихого океана"

Прежде чем запустить игру "Silent Hunter: Волки Тихого океана", ее необходимо установить. Для этого вставьте DVD-диск и подождите появления окна автозапуска. Нажмите кнопку "Установить" и следуйте дальнейшим инструкциям.

Если функция автозапуска отключена, игру можно установить вручную. Для этого в меню "Пуск" выберите команду "Программы", а затем команду "Проводник". Щелкните значок DVD-диска "Silent Hunter: Волки Тихого океана" для отображения файлов, находящихся на диске. Для запуска программы установки щелкните значок файла setup.exe.

Удаление игры "SILENT HUNTER®: Волки Тихого океана"

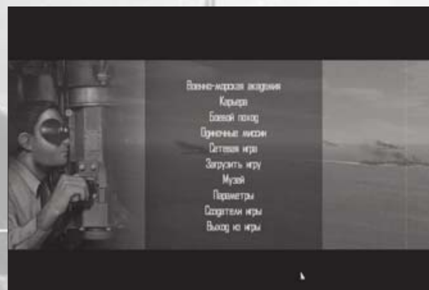
Для удаления игры выберите команду "Удалить" в группе Silent Hunter меню "Пуск\Программы" или щелкните "Пуск", а затем последовательно - "Настройки", "Панель Управления", "Установка/Удаление программ". В списке выберите пункт "Silent Hunter: Волки Тихого океана" и нажмите кнопку "Добавить/Удалить". Игра будет удалена со всеми компонентами, кроме файлов с сохраненными играми.

Параметры игры

Запуск игры

После установки игры на рабочем столе появится ярлык "SH4.exe". Для запуска игры можно воспользоваться этим ярлыком или выбрать соответствующую команду в меню Пуск\Программы\Ubisoft\Silent Hunter 4\Играть в Silent Hunter 4.

После запуска игры на экране появится логотип компании Ubisoft, затем будет проигран демонстрационный видеоролик, а после этого откроется главное меню. С помощью главного меню можно получить доступ ко всем функциям игры. Подробнее о каждой функции см. в соответствующих разделах руководства.



Использование меню игры

Клавиатура

Клавиша Esc позволяет вернуться в предыдущее окно.

Мышь

Чтобы отобразить подсказку, наведите указатель мыши на нужный значок или текст. Для выбора или подтверждения выбора щелкните соответствующий значок или текст левой кнопкой мыши. Чтобы вернуться в предыдущее окно, щелкните кнопку "Назад".

Настройки

Все параметры настройки разделены на три группы.

- Звук
- Видео
- Настройки игры

Настройки звука

- Регулятор "Общая громкость" позволяет изменять громкость всего звукового потока игры. Чтобы задать нулевой уровень громкости, установите флажок рядом с этим регулятором.
- Регулятор "Громкость звука" позволяет изменять громкость звуковых эффектов. Чтобы задать нулевой уровень громкости, установите флажок рядом с этим регулятором.
- Регулятор "Громкость музыки" позволяет изменять громкость музыкального сопровождения. Чтобы задать нулевой уровень громкости, установите флажок рядом с этим регулятором.
- Регулятор "Громкость речи" позволяет изменять громкость голосов персонажей. Чтобы задать нулевой уровень громкости, установите флажок рядом с этим регулятором.
- Чтобы изменения вступили в силу, щелкните кнопку "Применить".



Настройки графики

Настройку графики можно выполнить двумя способами: выбрать один из трех стандартных наборов параметров (низкое, среднее или высокое качество) или настроить параметры графики вручную, устанавливая или снимая соответствующие флажки. Во втором случае нужно выбрать вариант "Настраиваемое".

- **Разрешение**. Чтобы выбрать разрешение, используйте раскрывающийся список. При использовании некоторых видеокарт увеличение разрешения может привести к снижению быстродействия.
- **Отображение повреждений**. Детализация графического отображения повреждений имеет три уровня. Максимальная детализация повышает реалистичность игры, но может снизить быстродействие.
- **Детализация персонажей**. Использование карт нормалей для графического отображения персонажей.
- **Плотность частиц.** Плотность частиц в игре. Повышение плотности может привести к снижению быстродействия.
- **Оконный режим.** Выбор между игрой в полноэкранном или оконном режиме.
- **Фильтры постобработки.** Включение всех фотографических фильтров в игре.
- **Полноэкранные блики.** Отображение солнечных бликов в игре.
- **Рассеивание света.** Отображение рассеивания света под водой.
- **Эффекты среды.** Отображение тени от облаков и тумана
- **Кильватерный след.** Отображение кильватерного следа.
- **Детализированная рябь волн.** Отображение более реалистичной ряби волн.
- **Детализация кораблей.** Использование карт нормалей для кораблей.
- **Рефракция волн.** Отражение солнечных лучей от поверхности воды на бортах кораблей.
- **Качество текстур.** Выбор низкого или высокого качества текстур.



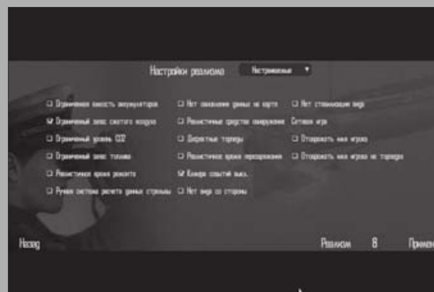
Настройки реализма

Данные настройки определяют степень реализма игры. Помните, что в игре со стопроцентным реализмом необходимо резервировать топливо в количестве, достаточном для возвращения в зону радиусом 25 км от своего порта. Чтобы вернуться на базу, нужно, оказавшись в 25-километровой зоне, нажать клавишу Esc и выбрать команду "Пришвартоваться в порту".

- **Ограниченная емкость аккумуляторов**. Ограничивает заряд батарей, питающих электромоторы вашей лодки, что, в свою очередь, ограничивает время нахождения лодки под водой без перезарядки батарей. (+5% к реализму)
- **Ограниченный запас сжатого воздуха**. Лодка будет использовать некоторое количество сжатого воздуха для всплытия, продувая им балластные баки. Если израсходовать его полностью, то могут возникнуть трудности при всплытии. Объем сжатого воздуха восстанавливается при помощи компрессора, когда лодка находится на поверхности. (+1%)
- **Ограниченный уровень CO2.** Когда лодка находится под водой, экипаж поглощает кислород и выделяет CO2. Со временем воздух становится непригодным для дыхания, что влияет на производительность экипажа и даже может привести к его гибели. Если данный параметр выбран, вы должны время от времени всплывать, чтобы пополнять запасы свежего воздуха. (+6%)
- **Ограниченный запас топлива.** Лодка будет иметь ограниченный запас топлива и,

следовательно, ограниченный радиус действия. Вы должны вернуться на базу до того, как запас топлива иссякнет, так как в игре не существует подводных лодок снабжения. В походах вы будете получать предупреждение, когда израсходуете 50% топлива. (+6%)

- **Реалистичное время ремонта**. При выборе данного параметра ремонт повреждений будет занимать больше времени. (+8%)
- **Ручная система расчета данных стрельбы**. При выборе данного параметра вы должны будете сами вводить необходимые данные в СРМ для пуска торпеды. Вы не сможете просто указать цель, наведя на нее перископ или ПНП. Однако вы можете запрашивать данные для стрельбы у ваших офицеров, если отключен параметр "Без помощи командира торпедной БЧ". (+15%)
- **Нет обновления данных о контакте на карте**. Если данный параметр выбран, акустические и визуальные контакты не будут отображаться на карте. Радиоконтакты будут отображаться на карте периодически. (+12%)
- **Реалистичные средства обнаружения**. Снижается эффективность гидролокатора и радара. (+6%)
- **Дефектные торпеды**. Торпеды периодически выходят из строя. Неисправная торпеда может взорваться слишком рано или не взорваться вовсе. (+4%)
- **Реалистичное время перезаряжания**. Перезаряжание торпедных аппаратов занимает больше времени. (+6%)
- **Камера событий выкл**. Камера событий отключена. (+3%)
- **Нет вида со стороны**. Внешняя камера отключена. (+3%)
- **Нет стабилизации вида.** На оптику (например, на перископ) реалистично воздействует качка, что может сильно затруднить прицеливание в шторм. (+5%)
- **Нет шкалы шумности**. Индикатор шума, который показывает, насколько легко лодка может быть обнаружена, выключен. (+2%)
- **Без помощи командира торпедной БЧ**. При выборе данного параметра командир торпедной БЧ не сможет идентифицировать цель и выдать данные для стрельбы. Вы должны будете самостоятельно определять скорость, расстояние и угол пуска торпеды. (+6%)



Режимы игры

В окне главного меню можно выбрать тип игры: одиночная или сетевая.

Режимы одиночной игры

Игра "Silent Hunter: Волки Тихого океана" имеет следующие режимы одиночной игры.

Военно-морская академия

Описание игрового режима

Военно-морская академия - это средство обучения игре. Здесь собраны миссии, демонстрирующие основы управления подводной лодкой и способы ведения боя. Предлагаются четыре курса (темы) обучения: "Кораблевождение", "Артиллерия (управление орудиями)", "Торпедное вооружение" и "Атака конвоя".

Проходить миссии военно-морской академии необязательно, но следует иметь в виду, что эти уроки дают хорошую тренировку перед началом новой кампании. Число попыток сдачи экзамена не ограничено. Не отчаивайтесь, получив в первый раз плохие оценки. Чтобы завершить миссию, выполните задачу и нажмите клавишу Esc.

Ведение навигации

Эта операция научит вас основам управления курсом, скоростью и глубиной хода лодки.

Задача: Выйти в назначенный район.

Чтобы управлять скоростью подлодки, используйте циферблат машинного телеграфа (крайний левый на экране). Двигатели будут автоматически переведены на режим работы, соответствующий вашему выбору. На правой стороне циферблата расположены скорости движения вперед, на левой - назад. В центральной нижней части циферблата - сектор "Стоп машина". Направление, в котором идет лодка, контролируется с помощью компаса (средний циферблат на верхней панели). Чтобы задать направление, щелкните левой кнопкой мыши внешний обод корпуса у соответствующей отметки. Лодка развернется на новый курс и будет его держаться. Контролировать глубину, на которой находится лодка, позволяет глубиномер (крайний справа циферблат на панели). Щелкните левой кнопкой мыши любую отметку, и лодка автоматически займет указанную глубину. Глубиномер позволяет погружаться до 165 футов, цена деления шкалы - 5 футов. Для занятия определенных глубин есть "горячие" клавиши. Нажатие клавиши S отдает приказ на всплытие, а нажатие клавиши P - на занятие перископной глубины.

Стрельба

В этой миссии вы научитесь сбивать самолеты и топить торговые корабли с помощью зенитных и палубных орудий.

Задача 1: Сбить самолет.

Зенитные и палубные орудия могут использоваться только в надводном положении и только в хорошую погоду. Чтобы управлять зенитной пушкой вручную, выберите соответствующий значок на панели боевых постов, или же нажмите "горячую" клавишу F7. Передвигая мышь, направьте прицел в нужную сторону. Масштабирование вида цели через прицел осуществляется поворотом колеса мыши или клавишей Tab. Чтобы открыть огонь, нажмите клавишу "Пробел".

Задача 2: Потопить торговый корабль.

Чтобы управлять палубным орудием вручную, выберите соответствующий значок на панели боевых постов или нажмите "горячую" клавишу F6. Чтобы лучше разглядеть цель, воспользуйтесь оптическим прицелом. Он включается поворотом колеса мыши или "горячей" клавишей Tab. В левой части поля зрения оптического прицела вы видите шкалу возвышения орудия. Передвигайте перекрестие прицела вправо-влево с помощью клавиш со стрелками или мышью. Чтобы открыть огонь, нажмите клавишу "Пробел".

Обучение стрельбе торпедами

На этом задании воспроизводятся реальные военные условия стрельбы торпедами по кораблю на поверхности. Вражеский крейсер атакует вас, если ваша лодка всплывет, так что по возможности оставайтесь на глубине. Чтобы атака прошла успешно, вас не должны засечь. Подберитесь к противнику как можно ближе (менее 1000 м).

Задача: Потопить крейсер.

Перископ - главный прицел для стрельбы торпедами, позволяющий вести огонь из подводного положения. Выберите значок перископа на панели боевых постов. Можно также использовать "горячую" клавишу F4. Для поднятия или опускания перископа выберите соответствующую команду в списке. Чтобы найти цель, необходимо повернуть перископ вокруг оси. Для поворота перископа используйте клавиши со стрелками вправо-влево или щелкните левой кнопкой мыши любое место в поле зрения перископа. После этого вы можете управлять поворотом перископа с помощью мыши. Этот режим отключается повторным щелчком левой кнопки. Масштабирование вида осуществляется поворотом колеса мыши или клавишей Tab. Наведите перекрестие перископа на цель. В автоматическом режиме расчет данных стрельбы будет произведен без вашего участия. Получив удовлетворительные данные стрельбы, выберите торпедный аппарат. Щелкните левой кнопкой мыши значок заряженного аппарата. Пуск торпеды производится щелчком кнопки "Пуск".

Обучение атаке на конвой

В этом упражнении вам придется атаковать конвой в боевых условиях. Противник будет атаковать вас. Максимально используйте возможности лодки.

Задача: Потопить торговые суда общим тоннажем в 10 000 тонн.

Конвой движется курсом на северо-северо-восток. У вас выгодная для атаки позиция к юго-востоку от текущего положения конвоя. Солнце садится. Чтобы установить точное местоположение конвоя, воспользуйтесь радаром. Для этого выберите соответствующий значок на панели боевых постов или нажмите "горячую" клавишу F9. На экране радара вы можете видеть точный курс и расстояние до конвоя противника. Обнаружив конвой, направьте лодку на перехват. Оставайтесь в подводном положении и займите курс, перпендикулярный расчетному курсу конвоя. Двигайтесь к конвою на скорости "Самый малый вперед", чтобы вас не засекли корабли сопровождения.

Гидрофоны сопровождения имеют ограниченный радиус действия. Не подходите к кораблям сопровождения слишком близко, и вас не заметят. Слабое место кораблей сопровождения находится позади них, так как их гидрофоны не могут засечь звук подлодки из-за помех, создаваемых собственными винтами. Если вы заняли позицию позади кораблей сопровождения, можете спокойно увеличивать скорость движения - вас не обнаружат. Если же вас обнаружили - погружайтесь на безопасную глубину не менее 50 м.

Если корабли сопровождения начали метать глубинные бомбы, устанавливайте скорость "Самый полный вперед" и резко поворачивайте влево или вправо. Уйдя от атаки, вернитесь на скорость "Самый малый вперед", чтобы избежать повторного обнаружения. Пройдя корабли сопровождения, занимайте позицию для атаки. Наилучшая позиция - в подводном положении, на расстоянии 1000 м от цели и на ее траверзе.

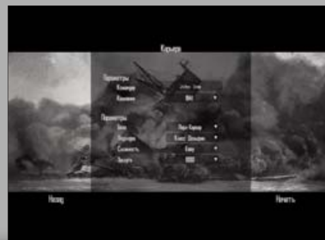
Карьера

Описание игрового режима

Режим "Карьера" иначе называется "динамическая кампания". В этом режиме игрок осуществляет последовательно ряд походов, организуемых по ходу ведения войны. Продолжительность карьеры зависит от достигнутых успехов. Игрок с плохими результатами будет очень скоро освобожден от командования. Напротив, хорошо проявившему себя капитану будет предложено командовать более новыми и совершенными подводными лодками, а в итоге он сможет благополучно выйти на заслуженный отдых.

Меню карьеры

В меню карьеры можно выбрать имя, дату начала кампании, начальный юнит, в состав которого будет входить подводная лодка, тип подлодки, уровень сложности кампании и начальные заслуги. Начальные значения некоторых параметров будут заданы произвольно, что придаст элемент неожиданности при каждом запуске новой карьеры.



Задачи

Перед началом похода перед экипажем будет поставлен ряд задач. Поскольку кампании и задачи строятся динамически, нельзя заранее угадать, какие именно задачи возникнут в данном походе. Командование может отдать следующие приказы.

- Патрулировать в определенном районе и уничтожать корабли противника.
- Провести фоторазведку установок противника.
- Выполнять дежурство и обеспечивать спасательные мероприятия при проведении воздушных операций.
- Транспортировать продовольствие и прочие грузы для дружественных войск.
- Обеспечить переброску и внедрение агентов Союзников или высадку войск на остров, занятый противником.
- Остановиться в указанной базе.

Выполнять поставленные задачи необязательно, это не является необходимым условием продвижения по игре. Как и в реальной жизни, в игре могут возникнуть ситуации, когда выполнение задачи неминуемо приведет к гибели лодки. Однако следует помнить, что и безрезультатная служба не будет поощряться командованием, поэтому по возможности старайтесь выполнять задачи, но при этом заботиться о сохранении лодки.

По ходу выполнения поставленных задач можно уничтожать любые обнаруженные цели противника. Чтобы поход считался завершенным, необходимо вернуться обратно в свой порт.

Продвижение карьеры

По мере выполнения заданий вы будете получать награды.

Заслуги. Заслуги - это мера вашей славы и влияния в подводном флоте. Чем больше побед у вас за спиной, тем "заслуженнее" вы становитесь. Наличие заслуг ускоряет получение определенных обновлений, а также позволяет нанять более опытную команду.

Действия, за которые можно получить заслуги:

- уничтожение кораблей противника;
- уничтожение самолетов противника;
- выполнение задач;
- спасение пилотов из сбитых самолетов Союзников.

Потеря заслуг. Приобретенные заслуги можно потерять и тем самым понизить свое положение среди других командиров. Заслуги можно потерять за:

- уничтожение кораблей нейтральных стран;
- уничтожение кораблей Союзников;
- уничтожение своих самолетов;
- потери и ранения личного состава;
- повреждения лодки.

Продвижения. Успешный командир получает право повышать в звании членов экипажа. При достаточных заслугах вы можете и сами получить повышение.

Медали. Успешный командир получает право награждать членов экипажа. При достаточных заслугах вы можете и сами получить награду.

Квалификации. Повысив члена экипажа до звания старшины, вы должны будете присвоить ему квалификацию. Это повысит его навыки, а значит, и эффективность. Рекомендуется распределять квалификации, учитывая имеющиеся навыки членов экипажа.

Сохранение, загрузка и удаление карьеры

Чтобы сохранить карьеру во время выполнения миссии, нажмите клавишу Esc. В появившемся меню выберите нужный вариант.

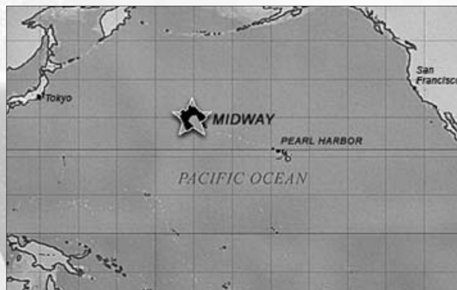
Завершение похода

Чтобы завершить поход, необходимо вернуться на свою базу. При достаточном приближении к базе появится всплывающее окно с запросом, не нужно ли пришвартоваться. Проходить по игре последнюю милю и швартоваться в доке необязательно, но это можно попытаться сделать.

Заслуги и реализм

Заслуги, получаемые за потопление кораблей противника, зависят от настройки реализма. Например, при стопроцентном реализме за каждый потопленный корабль начисляется полное количество очков, а при нулевом уровне реализма - только 25% от этого количества. Это обусловлено тем обстоятельством, что чем выше реализм, тем труднее игра.

Миссия 1 - Битва за Мидуэй, 1942



Постановка задачи. Мы получили возможность переломить ход военных действий в Тихом океане. Расшифровав японские радиограммы, мы можем превратить ловушку, созданную японцами для наших авианосцев, в ловушку для самих японцев. Сегодня утром наши разведывательные самолеты наконец смогли обнаружить авианосцы противника. В данный момент наши самолеты наземного и авианосного базирования уже приближаются к японской оперативно-тактической группе. Ваша подлодка, действующая в составе сил поддержки операции, является единственной, имевшей реальный контакт с противником. Вам выпал уникальный шанс потопить крупный японский боевой корабль и внести свой вклад в победу.

Главная задача. Потопить крупные японские боевые корабли.

Миссия 2 - Засада в проходе Палаван, 1944



Постановка задачи. Ваша подлодка направлена на перехват японских кораблей, высланных в качестве ответной меры на высадку сил США на острове Лейте, Филиппины. В 4 часа 51 минуту сегодня утром ваш оператор радара засек большое количество целей на пеленге 230. Похоже, японцы действительно идут в этом направлении. Пора взглянуть на них.

Главная задача. Атаковать японскую группировку.

Миссия 3 - Битва за Коралловое море, 1942



Постановка задачи. У нас есть достоверные разведданные, что японцы снова пытаются выдвинуться на юг, в сторону Австралии. На этот раз они планируют высадиться в Порт-Артуре и захватить Новую Гвинею, наступая с тыла. Два авианосца флота США, находящиеся в пределах досягаемости, будут выдвинуты для оказания противодействия. Из-за ограничений по времени только 4 наши подлодки успели прибыть в район действий. Очевидно, это будет первое сражение в этой войне с участием только авианосцев. Это предвестник заката эпохи линкоров и начала эпохи авиационного могущества.

Главная задача. Потопить японские авианосцы.

Миссия 4 - Битва за Филиппины, 1944



Постановка задачи. В ответ на вторжение сил США на Марианские острова, Япония бросает в бой крупные силы своего флота. Японцы ищут решающего сражения, но на этот раз силы США более чем адекватны угрозе. Но есть одна проблема - найти японский флот в нужное время. Ваша подлодка только что разрешила и эту проблему.

Главная задача. Потопить японские авианосцы и линкоры.

Миссия 5 - Сражение у острова Самар, 1944



Постановка задачи. Наступил решающий момент боев в районе залива Лейте. 3-й флот США на всех парах движется на север для боя с авианосной группой Озавы. Это открыло мощной группе линкоров под командованием Куриты путь к местам высадки американцев. На пути группы стоит только слабый заслон из авианосцев сопровождения, обеспечивающих высадку и вашей подлодки. Доставив в медсанчасть раненного энсина Г.В. Рудольфа, вы получили прекрасную возможность отомстить противнику и нанести удар по кораблям японцев. Атакуйте японцев! Встретившись с серьезным сопротивлением, они могут отступить!

Главная задача. Защитить авианосцы.

Миссия 6 - Фоторазведка, 1943



Постановка задачи. Вы получили задачу патрулировать район пролива Миндоро. Атакуйте корабли противника. Приоритетные цели - танкеры. Разведка докладывает, что противник может использовать залив Батангас в качестве района сосредоточения сил для операций флота. Если представится возможность, сфотографируйте якорные стоянки противника и доложите о дислокации японского флота.

Главная задача. Сделать снимки вражеского флота.

Миссия 7 - Конвой Токио-Сайпан, 1944



Постановка задачи. 12 марта огромный конвой, перевозящий силы 43-й дивизии, вышел из Токио по направлению к Сайпану, Марианские острова. Сразу после выхода конвоя из порта, к нему присоединилась мощная группа сопровождения, возглавляемая неопознанным легким крейсером. Тремя днями позже, у западного побережья острова Аога, конвой был перехвачен БК ВМФ США "Сандленс".

Главная задача. Нанесите конвою серьезный ущерб.

Миссия 8 - Сражение за Баликпапан, 1945



Постановка задачи. 2 января воздушная разведка обнаружила конвой из пятнадцати транспортов, перевозящий десантные силы к Баликпапану, важному месторождению нефти на юго-востоке Голландского Калимантана.

Главная задача. Атакуйте десант, следующий к Баликпапану.

Миссия 9 - Один против всех, 1942



Постановка задачи. 22 августа во время возвращения в Брисбен боевой корабль ВМФ США "Скипджек" попал в засаду, устроенную японскими кораблями сопровождения на мелководье моря Камотес. Окруженный превосходящими силами противника, "Скипджек" пытается прорваться к глубоким водам моря Бохоль.

Главная задача. Прорваться к глубоким водам моря Бохоль.

Миссия 10 - Последние цели, 1945



Постановка задачи. Два дня назад наши самолеты-разведчики обнаружили неопознанный линкор, входящий в залив Хиросима. Дальнейшая проверка показала, что тяжелый линкор "Ямато" пришвартовался в гавани Куре для ремонта. Попытайтесь проникнуть в акваторию военно-морской базы Куре и потопить "Ямато". Уничтожение флагманского корабля японского флота нанесет тяжелый удар по боевому духу японцев.

Главная задача. Потопить линкор "Ямато".

Одиночные походы

Описание игрового режима

Этот режим занимает промежуточное положение между одиночной миссией и длительной динамической кампанией. В каждом таком походе игрок отправляется с базы, чтобы пройти по определенному маршруту, где его будут ожидать интересные схватки и разные события. Как и в одиночных миссиях, здесь необходимо выполнить определенные задачи. Для этого потребуется значительное время: игроку, как правило, требуется пересекать океан, преследуя корабли, и перемещаться в определенные районы.

Игра так устроена, что по ходу выполнения задач могут возникнуть непредвиденные обстоятельства, незапланированные разработчиками миссии. Это делает каждый поход уникальным, наполненным новыми неожиданными событиями.

Миссия 1. Охота на раненого медведя, 1942 г.

Постановка задачи. После завершения в мае битвы за Коралловое море один из японских авианосцев, "Шокаку", был отправлен к родным берегам на ремонт. Нашими службами было перехвачено и расшифровано секретное донесение, в котором сообщалось о том, что авианосец "Шокаку" покинул порт Рабаул и направляется в Целебесское море. Японское морское ведомство придет в ярость, если мы перехватим авианосец до того, как он достигнет своих безопасных вод.

Главная задача: перехватить и потопить авианосец "Шокаку" любой ценой.

Миссия 2. Филиппины атакуют, 1941 г.

Постановка задачи. Филиппины в осаде. Флот Японии ведет боевые действия, направленные на захват острова, со всех направлений. Мы должны задержать противника, чтобы дать возможность защищающимся укрепить свои позиции. Наши подводные лодки сформируют плотную линию патрулирования, чтобы предупредить высадку вражеского десанта.

Главная задача: уничтожить десантные силы японцев.

Миссия 3. Спасатель, 1944 г.

Постановка задачи. Вторжение сил США на остров Сайпан спровоцировало Японию на встречный удар. Мы ожидаем, что противная сторона будет вести военные действия с применением тяжелых ракет класса "воздух-воздух". Вероятность встречи 5-й флотилии США с флотом Японии очень высока. Подводные лодки будут осуществлять разведку и выполнять все штатные мероприятия по обеспечению безопасности в водах Филиппинского моря.

Главная задача: провести разведку и штатные мероприятия по обеспечению безопасности в водах у острова Сайпан.

Миссия 4. Кинжал и маска, 1943 г.

Постановка задачи. Сингапур является самым важным портом юго-восточной Азии. Наша служба разведки намеревается внедрить одного из своих агентов для сбора сведений по перемещению военных судов в данном порте.

Главная задача: высадить агента в районе порта Сингапур.

Миссия 5. Ведьма, 1943 г.

Постановка задачи. Наше выдвижение к Марианским островам, поддерживаемое авиацией, привело к тому, что под контролем Японии остались только воды Японского моря. Подводная лодка, оснащенная новейшей моделью сонара, пытается пройти густо заминированные воды Японского моря, чтобы проникнуть в тыл противника.

Главная задача: проникнуть в тыл противника в Японском море и потопить там торговые суда.

Музей

Пункт главного меню "Музей" позволяет увидеть корабли, подлодки и самолеты всех стран, задействованных в игре. Рекомендуется посещать музей время от времени и освежать свои познания. Здесь можно также потренироваться в опознании кораблей.



При наведении указателя мыши на верхнюю часть окна открывается небольшое меню, позволяющее просматривать список кораблей, участвующих в игре. С помощью соответствующего поля со списком можно выбрать страну, тип лодки и конкретный корабль. В правом нижнем углу расположена кнопка, с помощью которой можно открыть справочник-определитель.



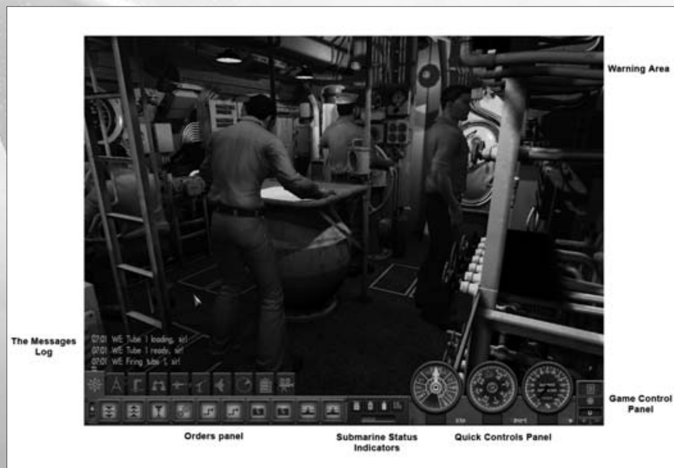
В правом верхнем углу находится кнопка "Закрыть". Она используется для возвращения в окно главного меню.

Режимы сетевой игры

В игру "Silent Hunter: Волки Тихого океана" могут играть несколько игроков, соединенные через локальную сеть или Интернет (с использованием выделенных серверов Ubisoft Matchmaking). Подробнее см. в разделе "Сетевая игра".

Командование подлодкой

Интерфейс игры



Интерфейс игрока разработан с таким расчетом, чтобы все жизненно важные функции подводной лодки находились всегда под рукой. Почти все игровые меню все время отображаются на экране. К основным интерфейсным элементам относятся следующие.

- Панель оперативного управления
- Панель управления игрой
- Индикаторы состояния подводной лодки
- Панель приказов
- Журнал сообщений
- Область предупреждений
- Все эти элементы описаны ниже.

Панель оперативного управления

Здесь находятся все приборы, необходимые для управления подводной лодкой: указатели скорости, направления, глубины. Отсюда можно отдавать наиболее часто используемые приказы. В каждой секции выбор одного из двух приборов, используемых для показания одной и той же величины, осуществляется нажатием кнопки в левом нижнем углу секции.

Скорость

Управлять скоростью лодки можно с помощью машинного телеграфа, передавая в машинное отделение приказ о выходе на определенный режим работы, и лага, позволяющего задать определенную скорость в узлах. Однако следует помнить, что некоторые обстоятельства (движение на электромоторах, неустранимое повреждение лодки, неполный личный состав в машинном отделении) могут не позволить команде выполнить приказ.

Направление

Задать новое направление можно двумя способами: щелкнуть указатель руля направления и установить рули в нужное положение или задать направление относительно текущего положения лодки с использованием компаса (главный механик сделает все остальное).

Первый способ удобен для выполнения поворота с определенной угловой скоростью (в зависимости от положения руля) в течение длительного времени. Второй способ следует применять, когда требуется как можно быстрее взять определенный курс.

В этой же секции в верхней части панели расположен магнитный компас, который показывает текущий курс лодки.

Подсказка. Для поворота лодке нужна хотя бы небольшая скорость, иначе руль направления не работает. Чем выше скорость лодки, тем быстрее выполняется поворот.

Глубина погружения

Изменение глубины погружения производится с помощью глубиномера. Имеются два варианта этого прибора. Более точный вариант, градуированный до 165 футов, используется для изменения глубины близко к поверхности моря, когда надо занять перископную глубину, глубину хода под шноркелем или всплыть. Все эти важные глубины дополнительно выделены на циферблате.

При необходимости погружения на глубины, превышающие 165 футов, используйте второй вариант прибора - глубиномер больших глубин. Оба варианта показывают текущую глубину киля лодки, поэтому минимальная глубина на приборе - около 4 м.

Подсказка. Изменение глубины можно производить даже при отсутствии хода, используя балластные цистерны и сжатый воздух, но на ходу процесс ускоряется за счет использования рулей глубины.

Отдавая приказ о занятии глубины, помните, что у каждой лодки есть своя рабочая глубина погружения, сектор которой отмечен на глубиномере зеленым цветом. Погружаться ниже этой величины рискованно, но иногда это может спасти лодку от глубинных бомб. Если стрелка глубиномера уходит в красный сектор, следует иметь в виду, что в любой момент корпус лодки может не выдержать давления воды и получить повреждения.

Панель управления игрой

Сжатие времени и время

Масштаб игрового времени можно выбрать в интервале от реального времени (x1) до сжатия в 1024 раза. Сжатие времени незаменимо в тех случаях, когда нужно пройти большое расстояние. Это позволяет быстрее продвигаться по игре. Однако нужно учитывать следующие правила.

Сжатие времени более 32-кратного можно установить, только работая в режиме штурманской карты.

Сжатие времени автоматически снижается при возникновении некоторых ситуаций, например при приближении к берегу или другим кораблям.

Кнопка вызова панели командира

Панель командира - это окно, имеющее три вкладки: "Задачи", "Радиограммы" и "Вахтенный журнал". Названия вкладок говорят сами за себя. Когда добавляется новая задача или приходит новая радиограмма, эта кнопка начинает мигать.

Кнопка вызова игрового меню

Эта кнопка служит для вызова игрового меню.

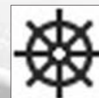
Индикаторы состояния подводной лодки

Имеется четыре индикатора, отображающие жизненно важные параметры состояния подводной лодки: количество топлива, мощность, объем сжатого воздуха и уровень углекислого газа.

Панель приказов

На панели приказов имеются следующие кнопки.

Центральный пост (F2)



1. Перейти на центральный пост



2. Срочное погружение



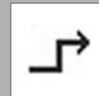
3. Срочное всплытие



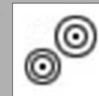
4. Глубина под килем



5. Маневр уклонения



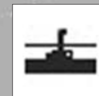
6. Запустить ложные цели

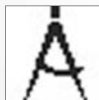


7. Режим подзарядки аккумуляторов



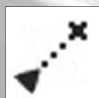
8. Бесшумный ход



Штурманская карта (F3) 

1. Перейти на штурманская карту 

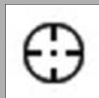
2. Перейти на боевую карту 

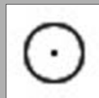
3. Проложить курс 

4. Вернуться на курс 

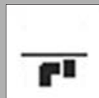
5. Курс партулирования 

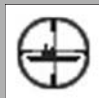
Командирский перископ (F4) 

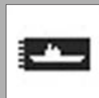
1. Перейти к командирскому перископу 

2. Перейти к перископу для наблюдения 

3. Поднять перископ 

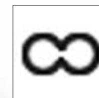
4. Опустить перископ 

5. Данные для стрельбы 

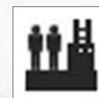
6. Справочник-определитель 

7. Хронометр 

Мостик (F5) 

1. Перейти на мостик 

2. Перейти к датчику пеленга цели 

3. Команда на мостик 

4. Данные для стрельбы 

5. Справочник-определитель 

6. Хронометр 

Палубное орудие (F6) 

1. Перейти к палубному орудию 

2. Направить расчет к орудию 

3. Прекратить огонь 

4. Малая дистанция 

5. Большая дистанция 

6. Огонь по командному отсеку 

7. Огонь по орудийным платформам 

8. Огонь по ватерлинии 

Зенитное орудие (F7)



1. Перейти к крупнокалиберной зенитке



2. Перейти к легкой зенитке (нос)



3. Перейти к легкой зенитке (корма)



4. Направить расчет к зенитным орудиям



5. Прекратить огонь



6. Малая дистанция



7. Большая дистанция



8. Огонь по приближающимся целям



9. Огонь по всем целям



Сонар (F8)



1. Перейти к сонару



2. Следовать за целью



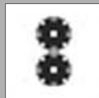
3. Дистанция до цели



4. Доклад о контактах



5. Переслать данные на СРМ



Радар (F9)



1. Перейти на радар



2. Поисковый проход антены



3. Один проход антенны



4. Доклад о контактах



Управление подводной лодкой (F10)



1. Перейти на управление экипажем



2. Перейти на контроль повреждений



3. Перейти на управление торпедами



4. Вся команда по местам боевого расписания



Камера (F11)



1. Внешняя камера



2. Свободная камера



3. Камера событий



4. Предыдущий юнит



5. Следующий юнит



Журнал сообщений

Все доклады офицеров и других членов экипажа заносятся в журнал сообщений. Каждая запись журнала содержит следующие данные.

- Время поступления
- Должность направившего сообщение
- Текст сообщения

При выделении офицера на панели офицерского состава, его сообщения в журнале выделяются.

Область предупреждений

В области предупреждений отображаются все важные сообщения, требующие внимания или вмешательства со стороны командира, например при возникновении пожара или затопления некоторых отсеков лодки.

Посты подводной лодки

Центральный пост

Приказы

- Штатный ход
- Режим подзарядки аккумуляторов
- Бесшумный ход
- Отбой бесшумному ходу
- Срочное погружение
- Продуть балласт
- Запустить ложные цели

Штурманская карта

На этой карте можно прокладывать курс лодки.



Сведения, наносимые на карту

На штурманской карте отображаются следующие элементы.

Порты

- Военно-морские базы
  - Порты, в которых можно пополнить запас торпед и топлива, укомплектовать личный состав и отремонтировать лодку.
- Порты Союзников
  - Порты, в которых можно пополнить запас топлива и отремонтировать лодку.
- Порты нейтральных стран
  - Порты, в которых можно пополнить запас топлива.
- Порты противника

Обнаруженные группы самолетов, корабли и конвои. Ниже перечислены общие для всех данные.

- Тип
  - Военный корабль - ромб.
  - Подводная лодка - кружок.
  - Торговое судно - квадрат.
  - Самолет - треугольник.
- Размер

  Одиночная цель (обозначается маленьким значком).

  Конвой (обозначается большим значком).
- Принадлежность

Противник (отмечен красным).

Союзники (отмечены синим).

Нейтральные страны (отмечены зеленым).

Неопознанные (отмечены серым).

Игрок (отмечен черным).

- Курс (изображен в виде короткой линии, направленной противоположно движению лодки).

Каждая цель снабжена тегом, который содержит следующие данные.

- Время последнего контакта ЧЧ:ММ (отображается в случае потери контакта с целью)
- Примерная скорость
- Примерный курс

Географические ориентиры

- Море
- Острова
- Заливы
- Проливы
- Каналы
- Особенности береговой линии (мысы)

Навигационные ориентиры

- Маяки
- Максимальные глубины
- Изобаты

Инструменты работы с картой и Приказы

Маркер

- На карту можно наносить метки. Меткам автоматически присваиваются формальные наименования ("Метка 1", "Метка 2" и т.д.).
- Наименование метки можно изменить (не более 18 знаков) и добавить пояснение (до 54 знаков, центрируется, до 18 знаков в строке).
- Метки можно удалять.

Линейка

- С помощью линейки можно измерять расстояния и проводить линии на карте.
- На линию будут наноситься отметки через интервалы, равные единице измерения текущего масштаба, умноженной на 5.
- В конце линии отображается ее общая длина. Все расстояния даны в километрах с точностью до одного знака после запятой (т.е. до сотен метров). Все измерения округляются до целых сотен метров.
- Заданная погрешность при округлениях не позволяет измерять расстояния с высокой точностью и использовать эти данные в решении задач управления огнем. Кроме того, эта погрешность служит искусственным затруднением в навигации, приближая игру к реальности, что позволяет оценить последствия ошибок, сделанных при вычислениях по карте.

Компас

- С помощью циркуля можно наносить на карту дальности в виде окружностей с центром на некоторой цели или в определенном месте. Существует два типа дальностей.
  - Связанные дальности - дальности, привязанные к определенной цели (цель находится в центре окружности). Такие дальности перемещаются вместе с целью.
  - Независимые дальности - дальности, нанесенные вокруг некоторой точки на карте.
- В обоих случаях на карте указывается радиус окружности.

Контрольные точки

- С помощью этого инструмента можно прокладывать курс подводной лодки по контрольным точкам.
- Система контрольных точек включает в себя следующие команды.
  - Новый курс. Нанесение новых контрольных точек на карту. Выбрав инструмент, щелкните место на карте, где нужно установить первую контрольную точку, затем - место следующей контрольной точки и т.д. Завершив разметку, щелкните правой кнопкой мыши. Курс будет зафиксирован.
  - Добавление новых контрольных точек. Когда курс уже проложен, новые контрольные точки будут продолжать его с того места, где он был прерван.
  - Вставка новых контрольных точек. Выбрав инструмент, щелкните одну из существующих контрольных точек. Курс будет продолжен с этого места. Все установленные ранее контрольные точки перед этой точкой будут удалены.
  - Изменение существующего курса. Положение существующей контрольной точки можно изменить, перетаскивая ее мышью по карте.
  - Удаление контрольных точек. Любую контрольную точку можно удалить. Курс будет перерисован по оставшимся точкам.
- К каждой контрольной точке прикреплен тег, содержащий следующие данные.
  - Расстояние от точки до лодки (в километрах).
  - ETA - расчетное время прибытия. Время, необходимое для достижения этой точки (на основе проложенного курса и текущей скорости лодки).

Ластик

- С помощью ластика можно удалять метки, линии, окружности дальностей и контрольные точки.
- Выбрав инструмент, щелкните объект, который нужно удалить.

Уменьшить масштаб

Увеличить масштаб

Пост наблюдения

Командирский перископ



Элементы перископа

Вид через перископ

- Вертикальное положение перископа
- Горизонтальное положение перископа
- Справочник-определитель
- Хронометр
  - Таймер торпеды

- Данные о цели
  - Тип корабля
  - Класс корабля
  - Дальность
  - Курсовой угол
  - Скорость
- Органы управления запуском торпеды
  - Состояние ТА
  - Кнопка "Пуск"

Данные о цели

Выбор

Когда центр перископа проходит по цели, на панели данных отображаются следующие данные.

	Случайная	Эксперт
Тип корабля	Да	Да
Дальность до цели	Да	Нет
Курсовой угол	Да	Нет
Скорость цели	Да	Нет
Переслать данные на СРМ	Да	Нет

Типы кораблей

- Режим "Эксперт". Как только корабль будет опознан, тип корабля будет заменен на его класс.
- Режим "Новичок". Корабль автоматически опознается и отображается его класс.

Переслать данные на СРМ

- Режим "Эксперт". Щелкните значок "Переслать данные на СРМ". При этом на СРМ появятся текущая дальность, курсовой угол и скорость;

  СРМ будет переключен в режим слежения.
- Режим "Новичок". При каждом наведении указателя мыши данные автоматически пересылаются на СРМ.

Сброс данных

- Режим "Эксперт". Щелкните левой кнопкой мыши. При этом будут обнулены данные на панели данных и СРМ;

  СРМ будет переключен в режим слежения.
- В режиме "Новичок". Если указатель мыши не наведен на цель, торпеда будет запущена по текущему курсу лодки.

Захват цели

Чтобы начать слежение за выбранной целью, нажмите кнопку перископа "Захват цели". После этого можно перемещать перископ вправо или влево и выбирать любой отсек корабля.

Данные стрельбы (только в режиме "Новичок")

При перемещении центра перископа по кораблю внизу появляется маленький треугольник. Цвет треугольника указывает на эффективность данных.

- Зеленый: превосходно
- Желтый: хорошо
- Красный: плохо

Мостик

Бинокль

Используя бинокль, командир может отдать один из двух приказов

- Захватить цель
- Уничтожить цель

Приказ "уничтожить цель"

Когда командир отдает приказ "уничтожить цель", компьютер принимает решение, какого типа оружие использовать для этого.

- **Палубное орудие** (надводные цели)
- **Зенитные орудия** (воздушные цели)

Датчик пеленга цели

Датчик пеленга цели - это, по сути, большой бинокль, установленный на специальной стойке на палубе подводной лодки. Данное устройство использовалось на американских лодках с 1943 года для определения пеленга и дальности до цели во время проведения атак в надводном положении. В игре датчик пеленга цели существует с самого начала войны. При этом надо понимать, что это не автоматическая передача данных, а имитация голосовых сообщений членов экипажа.

Получить доступ к датчику пеленга цели можно двумя способами. Переместитесь на мостик (горячая клавиша F4) и щелкните мышью большой бинокль, установленный в центре, или нажмите клавишу U. Во втором случае вы окажетесь сразу у датчика.

Примечание. Этот пост так же, как и мостик, доступен только в надводном положении. Он имеет те же функции, что и перископы, с тою лишь разницей, что у механизма измерения дальности отсутствует функция разделения изображения. Более подробно см. описания перископов, а также главу, посвященную проведению торпедных атак.



СРМ



Проведение торпедных атак

Важность выработки навыков в проведении торпедных атак при подготовке офицеров невозможно переоценить. В официальных правилах управления подводными лодками ВМФ США, формализованными в феврале 1944 г., сказано:

"Главные цели подводных лодок - корабли противника. Главное оружие подводных лодок - торпеды. Мины и пушки имеют второстепенное значение".

Торпедную атаку можно проводить в несколько этапов. Успех операции в целом зависит от правильного выполнения каждого этапа.

Следует выполнить

1. Приближение и занятие позиции
2. Сбор данных
3. Пересылка данных в СРМ
4. Выбор аппарата
5. Атака

1. Приближение и занятие позиции

Торпеды не обладают идеальными характеристиками, и управлять ими достаточно сложно. Поэтому перед атакой постарайтесь подойти как можно ближе к цели - желательно на расстояние не более 1000 ярдов.

На короткой дистанции, даже если лодка или торпеда будут обнаружены противником, и он начнет маневр уклонения, будет слишком поздно пытаться избежать удара.

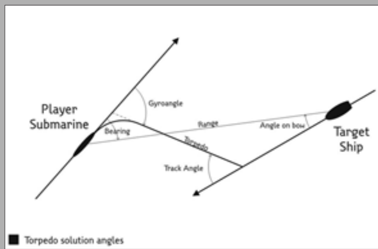
Кроме дальности положение лодки по отношению к цели также имеет важное значение. В целом, наилучшее положение для начала атаки - "впереди траверза" (в секторе, образованном лучами, направленными под углом 45 градусов к курсу цели). Такая позиция дает достаточно времени для сбора данных, необходимых для атаки, и оставляет шанс выполнить запуск спереди или на траверзе.



Ideal torpedo solution

2. Сбор данных

Обеспечить попадание торпеды в цель не так просто, как может показаться. В каждой атаке решается сложная тригонометрическая задача. К счастью, большинство подводных лодок эпохи Второй мировой войны было оборудовано счетно-решающим механизмом. С помощью этого устройства находились решения уравнений движения и вычислялись данные для проведения атаки. В отличие от лодок других стран СРМ, устанавливавшиеся на американских лодках, могли выполнять множество других функций. Речь об этом пойдет ниже.



Torpedo solution angles

Расчет данных для пуска торпеды

Дано: цель движется по прямой с постоянным курсом С и постоянной скоростью S. Требуется определить: курс СТ и скорость ST, с которыми должна двигаться торпеда, чтобы достигнуть точки X в одно время с целью.

В силу особенностей конструкции, торпеды после выхода из торпедного аппарата сначала проходят стандартный прямой отрезок пути, так называемый "торпедный галс", после чего делают поворот в соответствии с заданным "гироскопическим углом" и выходят на расчетный курс СТ.

Гироскопический угол вычисляется в угловом решающем устройстве СРМ. Для его вычисления требуются следующие исходные данные.

- Пеленг цели
- Дальность до цели
- Курсовой угол
- Скорость цели

Чтобы получить эти данные, необходимо воспользоваться одним из имеющихся приборов: перископом (при атаке из подводного положения) или датчиком пеленга цели (при атаке из надводного положения). Оба прибора оборудованы всеми необходимыми инструментами. Дальность и пеленг можно также измерить с помощью сонара и надводного поискового радара.

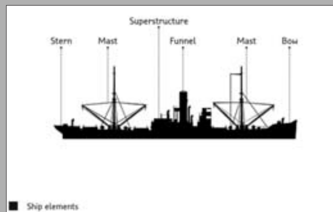
В игре с низким уровнем сложности сбор данных осуществляется автоматически при наведении перекрестия на любую жизнеспособную цель. В игре с уровнем "исторический" все шаги нужно выполнять вручную.

Измерение дальности

Определение дальности до цели с известной высотой является несложной задачей. Поэтому прежде всего следует опознать цель. Откройте справочник-определитель (горячая клавиша M) и просмотрите его, стараясь найти соответствие с тем, что наблюдается через приборы.

Опознать цель непросто. Сосредоточьте внимание на характерных элементах конструкции корабля (форме носа и кормы, количестве и размещении мачт, количестве башенок).

Отыскав в справочнике нужный корабль, установите флажок рядом с ним. Теперь корабль

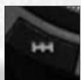


Ship elements

будет считаться опознанным, и высота его мачты (самой высокой конструкции надстройки) будет автоматически введена в секстан.

Подсказка. Опознать корабль легче, если смотреть на него, находясь на траверзе (под

углом 90 градусов к борту). В этом случае будет виден его полный профиль. В таком положении корабли изображены в справочнике.



Щелкните значок на приборе ввода данных атаки. Прибор будет переключен в нужный режим. Поскольку уже известна реальная высота цели (взята из справочника), осталось узнать ее видимую высоту (угловую высоту) по перископу или датчику пеленга цели. Оба прибора имеют отградуированную сетку. Перископ снабжен секстаном с разделением изображения, и измерения производятся автоматически. Датчик пеленга цели только имитирует измерительный процесс при помощи передвижного указателя.

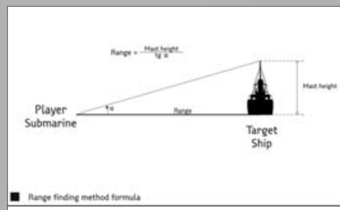
Размерность меток сетки приведена в таблице.

Используемая оптика (масштаб)	Маленькие метки	Большие метки
Перископ (слабое увеличение)	1 градус	4 градуса
Перископ (сильное увеличение)	0,25 градуса (0 градусов 15 минут)	1 градус
Датчик пеленга цели (7x)	0,2 градуса (0 градусов 12 минут)	1 градус



Чтобы воспользоваться секстаном, сначала нужно захватить цель. Затем щелкните значок в левой верхней части прибора ввода данных атаки. Указатель мыши будет заблокирован. Теперь вертикальные движения мыши будут вызывать перемещения второго изображения цели. Поднимите его так, чтобы оно касалось вершины первого изображения. Другими словами, необходимо сделать так, чтобы ватерлиния второго изображения корабля касалась вершины мачты первого.

В ходе этой процедуры секстан автоматически вычисляет дальность до цели на основе углового смещения между двумя изображениями. Добившись удовлетворительного результата, щелкните мышью. Полученное значение дальности будет сохранено. После этого можно, нажав кнопку "Переслать данные на СРМ", ввести или откорректировать данные о цели.



При желании можно вычислить дальность вручную с помощью следующей формулы. В тех случаях, когда сведения о цели отсутствуют или невозможно ее достоверное опознание, следует провести оценку высоты вершины мачты или другой выдающейся конструкции надстройки корабля.

- Подсчитайте количество палуб, расположенных выше главной палубы.
- Добавьте к этому числу количество воображаемых палуб, помещающихся по высоте надводного борта.
- Полученное число умножьте на 8 - среднюю высоту палубы в футах.

В результате получится высота самой высокой точки надстройки. Эту величину можно использовать в качестве базы для расчета высоты вершины мачты - умножить ее, в общем случае, на 2,1. Если мачта кажется ниже обычного, следует применить коэффициент 1,7 или 1,8.

Попрактиковавшись на целях с известной высотой, можно научиться достаточно хорошо для решения задачи наведения оценивать высоту незнакомого корабля.

Курсовой угол

Курсовой угол (КУ) - это пеленг, под которым наблюдают лодку с корабля. Его легче измерить относительно лодки. Эта величина используется для того, чтобы определить курс корабля относительно курса лодки.



Чтобы ввести курсовой угол цели, нужно сначала переключить прибор ввода данных атаки в соответствующий режим - щелкнуть значок. Ввести само значение угла просто: вращая внешнее кольцо циферблата (отвечающее за цель), нужно установить его в правильное положение относительно лодки, за которую отвечает фиксированный указатель, расположенный в нижней части лимба. Остается вопрос: как определить значение курсового угла?



Существует много методов определения курсового угла цели. Самый простой - визуальное наблюдение. Точность этого метода невысока, но с использованием страницы КУ справочника-определителя можно достаточно быстро добиться приемлемого результата.

Более точный, но требующий значительного времени для своей реализации, метод заключается в подстройке своего курса до тех пор, пока боковая дистанция между кораблями не перестанет изменяться и, таким образом, курс лодки станет равным курсу цели. Это называется "выйти на курс цели" или, другими словами, двигаться параллельным курсом. В этом случае курсовой угол легко определяется по следующей формуле.

КУ = 180 градусов - пеленг

Скорость

Одной из важнейших составляющих решения задачи наведения на цель является определение скорости цели. В игре предлагается два метода измерения скорости.

Самый простой метод заключается в угадывании значения скорости на основе наблюдения за целью, за ее кильватерной струей и сопоставления данных наблюдений с данными, имеющимися в справочнике-определителе. Гидроакустические измерения также могут здесь пригодиться.

Более точный, но требующий значительного времени для своей реализации, метод заключается в проведении нескольких измерений дальности и пеленга цели в течение определенного интервала времени. На основе этих данных, а также скорости и курса самой лодки, можно определить скорость цели. В игре реализован автоматизированный метод.



Чтобы начать процедуру измерения, щелкните мышью значок часов на приборе ввода данных. Будет выполнено первое визирование и начат отсчет времени. Желательно, чтобы к этому моменту цель была захвачена. По прошествии некоторого времени (чем больше, тем лучше) еще раз щелкните мышью. Процедура измерения завершится, и будут отображены ее результаты. Проверьте правдоподобность полученного значения.

Подсказка. Данный метод определения скорости цели критично зависит от точности определения дальности. Если полученные результаты выглядят неправдоподобно, повторите измерение дальности.



Самый надежный метод определения скорости цели - "уравнивание скорости и курса". Это похоже на методику определения курсового угла, описанную выше. Подстраивайте собственные курс и скорость до тех пор, пока пеленг и расстояние до цели не перестанут изменяться. В результате лодка будет двигаться параллельным курсом и с той же скоростью, что и цель. Эту скорость можно будет ввести непосредственно в СРМ.

Переслать данные на СРМ

После того как все исходные данные будут получены, их нужно ввести в СРМ. В игре с низким уровнем сложности ввод данных происходит автоматически - при наведении перекрестия на цель. В игре с уровнем сложности "исторический" все данные необходимо вводить вручную с использованием прибора ввода данных атаки.

Примечание. Сбросить СРМ и обнулить все данные можно, щелкнув значок X на планшете. Кроме того, при этом будет установлен на ноль задатчик скорости цели, а оптический прибор (перископ или датчик пеленга цели) превратится в прибор непосредственного управления стрельбой. До тех пор пока не будут введены новые данные, торпеды будут запускаться по пеленгу, на который направлен используемый в настоящий момент оптический прибор. В большинстве случаев данные, собранные о цели, быстро устаревают. Курсовой угол и дальность даже для неманеврирующей цели меняются с течением времени. Однако об этом не следует беспокоиться. Эту проблему помогает разрешить прибор относительных параметров цели.

Прибор относительных параметров цели



Счетно-решающие механизмы на американских подводных лодках имели преимущество перед аналогичными приборами других стран - они были снабжены прибором относительных параметров цели. Это устройство рассчитывало данные о цели на основе первоначально введенных пользователем сведений. В расчете учитывалось перемещение цели относительно лодки и собственные движения лодки.

Данные, выдаваемые прибором относительных параметров цели, можно использовать для оценки тактической ситуации, кроме того, эти данные автоматически вводятся в угловое решающее устройство. Теоретически в случае неманеврирующей цели после ее захвата можно опустить перископ и наблюдать за данными на выходе прибора относительных параметров, выбирая момент для начала атаки.

Однако на практике возникает одна проблема. Выходные данные прибора относительных параметров цели имеют такую же достоверность, как и входные. Рекомендуется время от времени их проверять. Повторите измерения дальности и пеленга и сравните их с вычисленными значениями. Если они расходятся, введите новые данные в СРМ и проверьте их снова через некоторое время.

Когда результаты измерений и расчетные значения начнут совпадать с приемлемой точностью, можно считать, что получена верная аппроксимация данных о цели. Можно начинать атаку. На данном этапе опытные игроки должны позаботиться и о некоторых других настройках.

Глубина хода торпеды

Глубина хода торпеды в большой степени зависит от способа подрыва (см. ниже). Торпеды с магнитным взрывателем должны проходить точно под килем корабля. Возьмите из справочника величину осадки корабля и прибавьте к ней 3-5 футов. Помните, что волнение моря может сильно изменить осадку, и если торпеда окажется на слишком большом расстоянии от цели, взрыватель может не уловить ее магнитное поле.

Торпеды с детонатором ударного типа должны быть нацелены на попадание в корпус ниже защитного армированного пояса. При отсутствии специальных данных о степени защищенности атакуемого корабля нужно использовать следующие значения.

Тип цели	Глубина
Линкоры	20 футов
Тяжелые крейсеры, авианосцы, большие торговые суда	12 футов
Легкие крейсеры, малые торговые суда, подлодки	10 футов
Эсминцы	6 футов



Способ подрыва торпеды

Торпеды, находившиеся на вооружении подводного флота США к началу их участия во Второй мировой войне, имели комбинированные взрыватели, которые срабатывали как при фронтальном ударе о твердый объект, так и под воздействием магнитного поля находящегося над ними корабля. В игре, так же как и в реальности, торпедные взрыватели могут быть установлены в одно из двух положений.



"Только контакт" и "магнитное воздействие + контакт". Когда подрыв происходит под килем корабля, вся энергия взрыва направляется на цель, вызывая серьезные разрушения. Даже линкор может быть потоплен от одного такого попадания. Однако магнитные взрыватели имеют и свои недостатки, главным из которых является их низкая надежность. Это проявляется в преждевременных подрывах. Подробнее об этом см. в разделе "Торпедное вооружение".

Скорость хода торпеды

Торпеды "Марк-14" с парогазовым двигателем могут двигаться с разными скоростями, что влияет на их дальность. Подробнее об этом см. в разделе "Торпедное вооружение".

Установка Скорость (узлы)	Дальность (ярды)
Медленный ход	31 9000
Быстрый ход	46 4500

Правила управления подводными лодками США требуют использовать максимальную скорость, при которой возможно достижение цели.



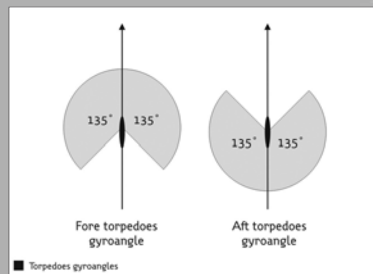
Высокая скорость очень важна для торпеды, так как позволяет сократить время, необходимое для преодоления расстояния между лодкой и целью. Чем меньше проходит времени, тем меньше остается шансов у цели осуществить маневр уклонения.

Низкая скорость применяется в тех случаях, когда обстоятельства не позволяют подойти к цели на расстояние, при котором возможно использование быстрого хода. Чтобы сохранить приемлемую вероятность поражения, такие дальние запуски должны производиться только по неподвижным целям (стоящим на якоре) или по большому скоплению кораблей.

4. Выбор торпедного аппарата

Этот шаг может быть выполнен на любой стадии атаки. Нужно просто выбрать один из торпедных аппаратов. При этом нужно ответить на следующие вопросы.

Какой аппарат выбрать: носовой или кормовой? При прочих равных условиях меньший угол поворота торпеды по гироскопу предпочтительней. Кроме того, есть ограничение на угол поворота - 135 градусов в обе стороны: влево и вправо.



Торпеду какого типа выбрать? Перезаряжание торпедного аппарата - процедура длительная. Выполнять ее непосредственно перед пуском не имеет смысла. Поэтому выбирать приходится из того, что уже заряжено. Чтобы получить сведения о заряженных торпедах, обратитесь к панели состояния вооружений.

Хватит ли одной торпеды для поражения этой цели? В правилах управления подводными лодками США сказано, что применение залпа несколькими торпедами обусловлено размерами цели. Для расчета торпедного залпа можно воспользоваться следующей практической таблицей.

Цель	Живучесть, выраженная в количестве попаданий	Количество торпед, необходимое для потопления цели (при условии 50% попаданий)	Рекомендованное количество торпед для залпа с растворением
Линкор	7	14	10
Большой авианосец	5	10	10
Авианосец сопровождения	3	6	6
Тяжелый крейсер	3	6	6
Легкий крейсер, торговое судно, база гидросамолетов	2	4	3 или 4
Эсминец	1	2	3
Подводная лодка	1	2	3

На американских подлодках залп организуется в виде последовательности одиночных запусков торпед. Торпеды обычно нацеливаются на разные точки корабля: под мачтой, на дымоходы или другие уязвимые места.

Это можно сделать, поместив перекрестье оптического прибора на предполагаемую точку удара и корректируя пеленг цели перед каждым запуском торпеды. Счетно-решающий механизм воспринимает текущий введенный пеленг как пеленг цели. Такая методика дает хорошие результаты.

Другой способ организации залпа заключается в следующем. Нужно установить пеленг цели в положение "середина цели" и ввести угол растворения. Перед каждым пуском торпеды к расчетному значению гироскопического угла будет добавляться или вычитаться из него некоторая величина.



Залп применяется также в тех случаях, когда требуется гарантированно поразить цель, выполняющую маневрирование. Угол растворения в этом случае выбирается с таким расчетом, чтобы покрыть все возможные перемещения цели. При расчете учитывайте тот факт, что движение цели вперед определяет ее способность маневрировать.

5. Атака

Теперь все готово для запуска торпеды. Начните открывать крышки аппаратов еще до получения данных цели, иначе цель успеет покинуть место, для которого рассчитывались данные стрельбы. Непосредственно перед пуском стоит еще раз оценить обстановку. Не забывайте о следующих моментах.

- При прочих равных условиях лучше вести огонь с малого расстояния (но оно должно быть не меньше расстояния, проходимого торпедой до взведения взрывателя).
- Чем выше скорость торпеды, тем меньше у цели шансов уклониться.
- Чем ближе к 0 градусов пеленг цели (или к 180 градусам при стрельбе из кормовых аппаратов), тем меньшее влияние на результаты оказывает погрешность измерения дальности.
- Лучше всего атаковать цель, находясь на ее траверзе (курсовой угол цели близок к 90 градусам).

Пост управления палубным орудием

- Обзор (трехмерная реализация)
- Крупный план (плоская реализация)

Интерфейс

Перемещая указатель мыши влево, вправо, вверх, вниз, можно изменять направление обзора.

Перемещение вида по направлению ствола пушки

- При помощи мыши. Нажав и удерживая левую кнопку, перемещайте мышь в нужную сторону. Ствол пушки будет повторять изменения вида, но с некоторым отставанием.
- При помощи клавиатуры.
  - Стрелка влево. Перемещение вида и поворот ствола пушки влево.
  - Стрелка вправо. Перемещение вида и поворот ствола пушки вправо.
  - Стрелка вверх. Перемещение вида вверх и подъем ствола пушки.
  - Стрелка вниз. Перемещение вида вниз и опускание ствола пушки.

Огонь

- При помощи клавиатуры. Клавиша "Пробел".

Смена боеприпасов

- При помощи мыши. Щелкните значок "Боеприпасы".

Включение системы расчета данных стрельбы

- При помощи мыши. Щелкните правой кнопкой мыши.

Режим прицеливания (крупный план)

Поворот ствола пушки

- При помощи мыши. Нажав и удерживая левую кнопку, перемещайте мышь в нужную сторону. Вид и ствол пушки будут перемещаться синхронно.
- При помощи клавиатуры.
  - Стрелка влево. Перемещение вида и поворот ствола пушки влево.
  - Стрелка вправо. Перемещение вида и поворот ствола пушки вправо.
  - Стрелка вверх. Перемещение вида вверх и подъем ствола пушки.
  - Стрелка вниз. Перемещение вида вниз и опускание ствола пушки.

Огонь

- При помощи клавиатуры. Клавиша "Пробел" - обычная стрельба.

Смена боеприпасов

- При помощи мыши. Щелкните значок "Боеприпасы".

Масштаб

- При помощи колеса мыши. Вращая колесо, выберите нужный масштаб.
- При помощи мыши. Щелкните правой кнопкой мыши. Система расчета данных стрельбы будет выключена и будет восстановлен режим обзора.
- При помощи клавиатуры. Нажимая клавишу Tab, выберите нужный масштаб.

Примечание. При большом увеличении скорость перемещения вида снижается.

Пост управления зенитным орудием

Интерфейс легкого зенитного орудия

Поворот ствола пушки

- При помощи мыши. Перемещая указатель мыши влево, вправо, вверх, вниз, можно изменять направление обзора. Ствол пушки будет повторять изменения вида, но с некоторым отставанием.
- При помощи клавиатуры.
  - Стрелка влево. Перемещение вида и поворот ствола пушки влево.
  - Стрелка вправо. Перемещение вида и поворот ствола пушки вправо.
  - Стрелка вверх. Перемещение вида вверх и подъем ствола пушки.
  - Стрелка вниз. Перемещение вида вниз и опускание ствола пушки.

Огонь

- При помощи клавиатуры.
  - Клавиша "Пробел" - обычная стрельба.
  - Удерживаемая клавиша "Пробел" - непрерывный огонь.

Включение системы расчета данных стрельбы

- При помощи мыши. Щелкая правой кнопкой мыши, выберите нужный масштаб.

Примечание. При большом увеличении скорость перемещения вида снижается.

Интерфейс зенитного орудия

Поворот ствола пушки

- При помощи мыши. Перемещая указатель мыши влево, вправо, вверх, вниз, можно изменять направление обзора. Ствол пушки будет повторять изменения вида, но с некоторым отставанием.
- При помощи клавиатуры.
  - Стрелка влево. Перемещение вида и поворот ствола пушки влево.
  - Стрелка вправо. Перемещение вида и поворот ствола пушки вправо.
  - Стрелка вверх. Перемещение вида вверх и подъем ствола пушки.
  - Стрелка вниз. Перемещение вида вниз и опускание ствола пушки.

Огонь

- При помощи клавиатуры.
  - Клавиша "Пробел" - обычная стрельба.
  - Удерживаемая клавиша "Пробел" - непрерывный огонь.
  - Включение системы расчета данных стрельбы
- При помощи мыши. Щелкните правой кнопкой мыши.

Режим прицеливания (крупный план)

Поворот ствола пушки

- При помощи мыши. Перемещая указатель мыши влево, вправо, вверх, вниз, можно изменять направление обзора. Ствол пушки будет повторять изменения вида, но с некоторым отставанием.
- При помощи клавиатуры.
  - Стрелка влево. Перемещение вида и поворот ствола пушки влево.
  - Стрелка вправо. Перемещение вида и поворот ствола пушки вправо.
  - Стрелка вверх. Перемещение вида вверх и подъем ствола пушки.
  - Стрелка вниз. Перемещение вида вниз и опускание ствола пушки.

Огонь

- При помощи клавиатуры.
  - Клавиша "Пробел" - обычная стрельба.
  - Удерживаемая клавиша "Пробел" - непрерывный огонь.

Изменение режима стрельбы

- При помощи мыши. Щелкая левой кнопкой мыши, выберите нужный режим стрельбы.

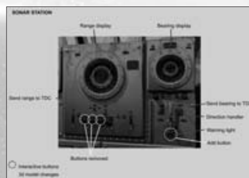
Масштаб

- При помощи колеса мыши. Вращая колесо, выберите нужный масштаб.
- При помощи мыши. Щелкните правой кнопкой мыши. Система расчета данных стрельбы будет выключена и будет восстановлен режим обзора.
- При помощи клавиатуры. Нажимая клавишу Tab, выберите нужный масштаб.

Примечание. При большом увеличении скорость перемещения вида снижается.

Пост управления гидролокатором

Элементы гидрофона (гидролокатора)



- Рукоятка изменения направления. Чтобы изменить направление прослушивания, щелкните рукоятку левой кнопкой мыши.
- Пеленг. Вводится автоматически. Соответствует направлению прослушивания гидрофона.
- Дальность (гидролокатор). Отображается дальность до цели.
- Переслать данные на СРМ (карту)
- Громкость гидрофона
- Световой индикатор

По звуку, улавливаемому гидрофоном, необходимо определить следующие параметры.

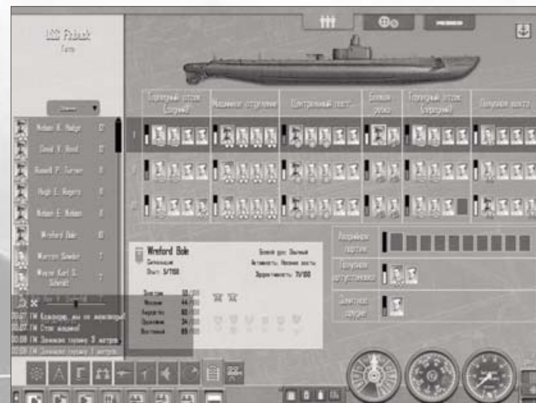
- Тип цели. Одиночный корабль или конвой.
- Тип корабля. Торговый или военный.
- Дальность до корабля. Малая (до 1000 м), средняя (от 1000 м до 5000 м) или большая (свыше 5000 м).
- Положение по отношению к лодке. Приближается или удаляется.

Пост управления радиолокатором



- Радиолокатор имеет два режима работы:
  - режим осциллографа;
  - режим нормального изображения (PPI).
- Включение (отключение) радиолокатора осуществляется щелчком левой кнопкой мыши.
- Сканирование/Направленный луч
  - Переключение между режимами непрерывного сканирования и направленного луча осуществляется щелчком левой кнопкой мыши.
  - В режиме направленного луча радиолокатор управляется с помощью колеса.
- Шкала дальности. Переключение между диапазонами больших и малых дальностей осуществляется щелчком левой кнопкой мыши.
- Экран радиолокатора. Зеленые всплески (точки) отображают величину сигнала.

Пост управления подводной лодкой



Без экипажа подводная лодка не более чем груда металла. Вместе с экипажем - это смертоносная машина.

Обязанность командира - обеспечить взаимодействие членов экипажа.

Окно "Управление экипажем" служит для наблюдения за текущим состоянием каждого члена экипажа и всего экипажа в целом. По умолчанию экипаж полностью укомплектован и находится в состоянии готовности. Внимание командира сосредоточено на оптимизации деятельности экипажа и реагировании на кризисные ситуации, такие как аварии, ранения и другие происшествия.

Деятельность экипажа в игре "Silent Hunter: Волки Тихого океана" основана на реальности. В обычном походном режиме члены экипажа несут дежурство на постах, наиболее важных для обеспечения жизнедеятельности лодки.

Продолжительность одной вахты - четыре часа, после чего дается восемь часов свободного времени на мелкий ремонт, изучение теории, отдых и сон.

Вахты сменяют одна другую автоматически, без участия игрока. Однако игрок может выбрать для каждого члена экипажа его роль в служебном расписании лодки и определить, в какую вахту он будет заступать.

Перед началом боя игрок должен отдать приказ экипажу занять места на боевых постах. Это повышает боеспособность подводной лодки. Впрочем, не стоит этим злоупотреблять. Если экипаж будет переутомлен, лодка не сможет вести боевые действия в течение последующих дней.

Каждый член экипажа уникален, поскольку не только изначально обладает определенными навыками, но и может получить дополнительные в результате обучения. Когда он несет дежурство на боевом посту, его эффективность определяется его навыками и спецификой самого поста. (Под "постом" подразумевается отсек подводной лодки, где находится член экипажа. Один и тот же человек будет по-разному справляться с обязанностями, оказавшись в разных частях подводной лодки.)

Члены экипажа действуют не сами по себе. Каждый из них является членом команды в своем отсеке. Вначале каждый получает бонус эффективности от командира своего отсека. Далее любой член экипажа подводной лодки может получить бонус эффективности от дежурного по кораблю, который находится на центральном посту.

Контроль повреждений

Рано или поздно в результате повреждений или недостаточного обслуживания на лодке возникают неисправности. Как и любой хорошо подготовленный экипаж подводной лодки, экипаж в игре также начнет ремонт сразу, как только будут обнаружены неисправности. Ремонт обычно производится силами личного состава, несущего ответственность за ту технику, которая вышла из строя.

В дополнение к этому в случае возникновения серьезных неисправностей можно отправить на помощь авральную команду. Чтобы изменить порядок важности поставленных перед ней задач, нужно просто перетащить мышью неисправные агрегаты в ее очередь.



Управление торпедным вооружением

Главным оружием подводной лодки являются торпеды. Командир должен быть уверен, что все торпедные аппараты заряжены и готовы к бою. По умолчанию экипаж начинает перезаряжание аппаратов сразу после того, как они освобождаются (т.е. после запусков). Командир может отдать приказ не перезаряжать аппараты до особого распоряжения. Это может быть полезно в том случае, когда нужно беречь силы экипажа для проведения других операций, или когда требуется производить перезаряжание аппаратов в определенное время.

Чтобы зарядить торпеду в аппарат, перетащите ее мышью на тот аппарат, в который нужно ее зарядить. Здесь существует только одно ограничение: носовые аппараты можно заряжать только из носового торпедного отсека, а кормовые - из кормового.

Перезаряжание торпедных аппаратов - утомительная и шумная процедура, поэтому все работы по перезаряжанию прекращаются, если лодка переходит на бесшумный ход.



Сетевая игра

Настройка режима сетевой игры

В игре используется служба MatchMaking+, Copyright 2006, DemonWare Ltd.



Название DemonWare и логотип являются зарегистрированными торговыми знаками DemonWare Ltd., 2006.

Режим сетевой игры "Silent Hunter: Волки Тихого океана" позволяет принять участие в игре нескольким игрокам, соединенным при помощи серверов Ubisoft Matchmaking или локальной сети.

Для организации режима сетевой игры "Silent Hunter: Волки Тихого океана" необходимо открыть следующие TCP- и UDP-порты.

Направление	Протокол	Удаленный порт	Удаленные серверы	Локальный порт	Примечания
Исходящий	TCP	3074	test.lsg.agora.mmp.demonware.net	Любой	Сервер лобби
Исходящий	TCP	3074	gsdev##.gsdev.mdc.ubisoft.com	Любой	Сервер удостоверений
Исходящий	TCP	3074	agora-as##.gs.mdc.ubisoft.com	Любой	Сервер удостоверений
Исходящий	UDP	Любой	Любой	3074-3174	Одноранговая сеть
Входящий	UDP	Любой	Любой	3074-3174	Одноранговая сеть
Исходящий	TCP	80	gconnect.ubi.com	Любой	Развертывание службы

Кроме портов Matchmaking необходимо еще открыть следующие порты.

TCP порт 19.000
UDP порт 19.001
UDP порт 19.002

Интерфейс сетевой игры

Меню сетевой игры

С помощью меню сетевой игры можно выбрать способ подключения: локальная сеть или Интернет. После выбора будет открыто окно "Профили". Чтобы вернуться в предыдущее окно, нажмите кнопку "Назад".



Окно "Профили"

Игра в локальной сети

В окне "Профили" введите имя пользователя и нажмите кнопку "Далее". Откроется окно "Сессии".

Чтобы вернуться в предыдущее окно, нажмите кнопку "Назад".

Игра через Интернет

В окне "Профили" введите имя пользователя, пароль и ключ CD. Нажмите кнопку "Далее". Откроется окно "Сессии". При желании можно создать новый профиль. Нажмите кнопку "Создать профиль". Откроется окно обозревателя Интернета, а в нем - страница ubi.com. Следуйте инструкциям по созданию новой учетной записи. После создания учетной записи можно использовать зарегистрированные имя и пароль для идентификации себя в игре.

Чтобы вернуться в предыдущее окно, нажмите кнопку "Назад".



Окно "Сессии"

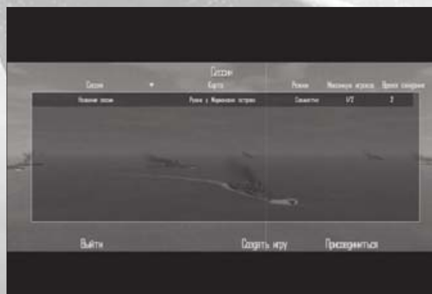
Здесь можно создать новую игру, нажав кнопку "Создать игру" или присоединиться к существующей сессии, нажав кнопку "Присоединиться к игре". Чтобы вернуться в главное меню, нажмите кнопку "Выйти".

Окно "Сессии" имеет следующие поля.

- Сессия. Отображаются имена всех сессий.
- Карта. Отображается имя карты.
- Режим. Отображается тип игры: "Союзник" или "Враг".
- Игроки/максимум. Отображается число игроков в сессии и максимально допустимое число игроков.
- Время ожидания

Список сессий может быть отсортирован по:

- имени сессии;
- имени карты;
- режиму;
- числу игроков;
- максимально допустимому числу игроков;
- времени ожидания.



Создание новой игры

При создании новой игры нужно указать имя сессии в поле "Сессия". При желании можно задать пароль. Задайте максимально допустимое число игроков, которое может быть в пределах от двух до восьми. Задайте режим игры: "Совместно" или "Враждебно".

С помощью флажков "Разрешить выбор лодок" и "Разрешить выбор команды" можно определить, смогут ли присоединяющиеся игроки выбирать тип лодки и квалификацию экипажа. Если не установить эти флажки, то только ведущий игрок сможет менять данные параметры.

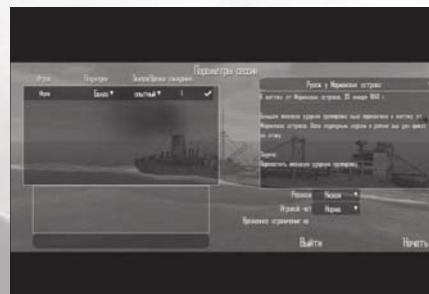
Нажмите кнопку "Создать". Откроется окно "Лобби". Чтобы вернуться в предыдущее окно, нажмите кнопку "Назад".



Окно "Лобби"

В окне "Лобби" отображается список мест и подключенные игроки. Для каждого игрока указаны тип подлодки, квалификация экипажа и время ожидания. Напротив каждого игрока имеется метка, показывающая его статус. У ведущего игрока рядом с этой меткой есть вторая метка - X. Ведущий игрок имеет право исключать других игроков из игры.

В правой части окна имеется список миссий. После того как миссия будет выбрана, ее описание появится под списком.



Список игроков (максимум 8)

- Имя игрока
- Тип подводной лодки игрока
  - Позволяет игрокам выбрать тип своей подводной лодки
- Опыт экипажа игрока
  - Позволяет игрокам выбрать опытность своего экипажа
- Время ожидания
- Значок "Готов"
- Значок "Выгнать" (только у ведущего)

Чат открыт

- Для всех
- Для Союзников

Степень реализма

- Низкая
- Средняя
- Высокая
- Реалистичная

Игровой чат

- Радио
- Обычный



Выбор карты

- Одиночная миссия
- Случайная миссия
  - Период миссии
  - Время миссии
  - Тип конвоя
  - Размер конвоя
  - Размер эскорта
  - Опытность эскорта
  - Воздушное прикрытие
  - Расстояние до конвоя

Выйти

Готов (клиент)/Начать (сервер)

Страница результатов сетевой игры



Таблица результатов игроков

- Имя игрока
- Тип подводной лодки игрока
- Количество потопленных торговых судов
- Количество потопленных военных кораблей
- Общий потопленный тоннаж
- Заслуги
- Статус
  - Убит

Статус задачи

- Имя задачи
- Статус задачи

Режимы сетевой игры

Режим "Совместно"

В режиме "Совместно" могут играть до четырех игроков через Интернет и до восьми - в локальной сети. Каждый игрок управляет своей подводной лодкой. Лодки взаимодействуют, выполняя общие для всех задачи. Кораблями противника управляет компьютер.

Главная задача игроков - потопить определенный тоннаж кораблей противника. В зависимости от миссии могут быть поставлены дополнительные задачи.

Режим "Враждебно"

Игра в режиме "Враждебно" аналогична игре в режиме "Совместно" с той лишь разницей, что один игрок (действующий на сервере) управляет кораблями сопровождения, прописанными в сценарии. Задача игрока в данном случае - не позволить подводным лодкам противника выполнить свои задачи на протяжении времени миссии.

Для выполнения этой задачи игрок использует средства обнаружения и оружие, имеющиеся на кораблях сопровождения. Он должен вести наблюдение, атаковать, отражать атаки противника и стараться уничтожить подводные лодки.

Вкладки и приказы

Вкладка управления эскортом

- Вид с центральной камеры (выбранный эскорт)
- Режим "защита"/"наступление"
  - "Защита" (по умолчанию). Эскорт открывает огонь только по подлодкам, находящимся в отведенной зоне патрулирования.
  - "Наступление". Эскорт открывает огонь по всем обнаруженным подлодкам.
- Режим поиска вкл/откл (по умолчанию откл).
  - Когда включен режим поиска, корабли сопровождения следуют поисковым курсом в пределах отведенной зоны патрулирования.
- Открывать огонь с борта
  - Эскорт немедленно открывает огонь, используя бортовые орудия (слева или справа).
- Открывать огонь с кормы
  - Эскорт немедленно открывает огонь, используя кормовые орудия.



Панель быстрого выбора (только на панели управления эскортом)

Игрок может выбрать любой эскорт, используя поле со списком. Это поле со списком отображается только на панели управления эскортом.

Циферблаты управления эскортом

Эти циферблаты отображаются только тогда, когда выбран конкретный эскорт.

Машинный телеграф

Эта панель позволяет игроку задавать скорость выбранного эскорта.



- Курс эскорта
  - Эта панель позволяет игроку задавать курс выбранного эскорта.
- Позиция эскорта



- Спереди
  - Внутренний круг (1-4 км вокруг конвоя)
  - Внешний круг (5-9 км вокруг конвоя)
- Сзади
  - Внутренний круг (1-4 км вокруг конвоя)
  - Внешний круг (5-9 км вокруг конвоя)

- Слева
  - Внутренний круг (1-4 км вокруг конвоя)
  - Внешний круг (5-9 км вокруг конвоя)
- Справа
  - Внутренний круг (1-4 км вокруг конвоя)
  - Внешний круг (5-9 км вокруг конвоя)

Зоны патрулирования эскорта (внутренний и внешний круги) могут измениться в зависимости от формы конвоя, но их позиция остается постоянной.

- 3-5 км - внутренний защитный экран
- 5-9 км - внешний защитный экран



Конвой

Эта панель позволяет управлять конвоем (самим конвоем, не кораблями сопровождения).

Зигзаг. Конвой начинает двигаться зигзагом.

Медленно/быстро. Периодическое изменение скорости между величиной в две трети и полной скоростью.

Карта

Эта панель позволяет получить доступ к штурманской карте.

Перейти на штурманскую карту

Задать курс. На штурманской карте командир конвоя может выбрать эскорты (не торговые суда) и задать их курс.



Все действия, предпринимаемые игроком, - изменение курса, атаки глубинными снарядами и др. - отменяют текущие действия, задаваемые компьютером.

Выбор эскорта

Игрок может выбирать эскорты на штурманской карте. Используя панель "Эскорты" или циферблаты, можно задавать курс и отдавать приказы выбранным эскортам.

Управление камерой

Эта панель позволяет игроку управлять камерой.

- **Свободная камера.**
- **Вид следующего эскорта.**
- **Вид предыдущего эскорта.**
- **Вид следующего корабля конвоя.**
- **Вид предыдущего корабля конвоя.**

Свободная камера командира конвоя не может работать под водой. Она может быть только поднята на некоторое расстояние от своих кораблей.

Выбор эскорта

В режиме свободной камеры можно выбирать эскорты. Чтобы выбрать эскорт, щелкните его левой кнопкой мыши. Чтобы отменить выбор, щелкните правой кнопкой.



Приложение

Основные элементы управления

F1	Справка
Esc	Меню игры

Навигационные элементы управления

Управление скоростью		Управление движением		Контроль глубины	
`	Стоп машина	[	Резкий поворот влево	E	Срочное всплытие
1	Самый малый вперед	]	Резкий поворот вправо	P	Перископная глубина
2	Малый вперед	‘	Прямо руль	A	Поддерживать глубину
3	Средний вперед	S	Всплытие		
4	Полный вперед	D	Погружение		
5	Самый полный вперед	C	Срочное погружение		
6	Самый малый назад				
7	Малый назад				
8	Полный назад				
9	Аварийный реверс				

Основные элементы управления подлодкой

F2	Центральный пост
F3	Штурманская карта
F4	Командирский перископ
F5	Мостик
F6	Палубное орудие
F7	Зенитное орудие
F8	Сонар
F9	Радар
F10	Управление подводной лодкой
F11	Внешняя камера
F12	Панель капитана
T	Управление торпедами
Y	Контроль повреждений
U	Датчик пеленга цели
O	Наблюдательный перископ
K	Вахтенный журнал
M	Радиограммы

Элементы управления ведением боя

Ввод	Пуск торпеды
Пробел	Стрельба палубного орудия
Табуляция	Масштаб
Q	Открыть/Закрыть выбранный аппарат
W	Циклический выбор аппарата
L	Захват цели
J	Запустить ложные цели
Z	Бесшумный ход

Другие элементы управления

N	Справочник-определитель
X	Хронометр

Сжатие времени

- (цифр. кл.)	Уменьшить сжатие времени
+ (цифр. кл.)	Увеличить сжатие времени
Backspace	Пауза

Камера событий

V	Макс./мин. вид камеры событий
/	Выключить камеру событий
,	Предыдущий юнит
.	Следующий юнит

Управление перископом

Ins	Поднять перископ для наблюдения
Del	Опустить перископ для наблюдения
PageUp	Поднять командирский перископ
PageDown	Опустить командирский перископ

Управление свободной камерой

Стрелка вверх	Переместить камеру вперед
Стрелка вниз	Переместить камеру назад
Стрелка влево	Повернуть камеру влево
Стрелка вправо	Повернуть камеру вправо
Shift+кл. направления	Быстрое перемещение камеры
Ctrl+кл.направления	Медленное перемещение камеры
Левая кнопка мыши	Выбрать
Правая кнопка мыши	Вернуться к предыдущему виду